

Red Storm Rising™

テクニカル・サプルメント

NEC PC-9801シリーズ及びEPSON PC-286, 386シリーズ

《製品構成》

この製品は以下のもので構成されています。開封後すぐに確認してください。

ゲームディスク	1枚
マニュアル	1枚
テクニカル・サプルメント	1枚
キーボード・オーバーレイ	1枚
ノルウェー海の地図	1枚
ユーザー登録ハガキ／製品保証書／バックアップ申込書	1枚

《ハードウェア構成》

この製品を動作させるためには、以下の機材が必要か、またはオプションで使用できます。

○パソコン本体

NEC PC-9801 VM以降 (ただしLT/XA/H/HAは除く)
EPSON PC-286, PC-386シリーズ (ただし286原型は除く)

○メモリー

この製品を動作させるためには、本体内のメモリーが640KB以上必要です。
(VM2はRAMの増設が必要)

○モニター

アナログRGB対応 専用高解像度カラーディスプレイが必要です。
(VM2はオプションの16色表示ボードが必要)

○MS-DOS

この製品を動作させるためにはMS-DOSが必要です。

○フロッピーディスク

ユーザーディスクを作成しますので、新品または内容を消去してもよい2HDタイプのフロッピーディスクが必要です。ただし、固定ディスクを使用する場合は除きます。

○FM音源ボード (オプション)

この製品はサウンドボード (PC-9801-26/K) に対応しています。
純正品以外の動作については保証致しかねます。

○マウス (オプション)

この製品はバスマウス (純正品または相当品) に対応しています。

〈MS-DOSについて〉

○MS-DOS

この製品を動作させるためには、メーカー純正のMS-DOSが必要です。

NEC製 MS-DOS Ver2.11, 3.10, 3.30, 3.30A, 3.30B, 3.30C

EPSON製 MS-DOS Ver2.11, 3.1

ただし、EPSON製 MS-DOS Ver4.01には対応しておりませんのでご注意ください。

○DOSの操作方法

ゲームを実行するためにユーザーディスクを作成しますが、その場合にMS-DOSの操作に関する基礎的な知識を必要とします。DOSのユーザーズマニュアルには、必ず目を通して"FORMAT"や"COPY"などの基礎的なコマンドの使用方を理解してください。

なお、MS-DOSのコマンドに関する詳しい説明は、この紙上では省略します。

〈ユーザーディスクについて〉

○オリジナルディスク

この製品にはコピー防止用のプロテクトがかけられていますが、ゲームを起動する場合にオリジナルのゲームディスクに一度だけ直接アクセスしてプロテクト・チェックをして、以後のゲームにはユーザーディスクを使用する方法を、キーディスク方式と呼びます。

この製品では、キーディスク方式を採用しており、オリジナルのゲームディスクはそのキーディスクとして、また、ユーザーディスクのマスターとして使用します。

なお、これ以降オリジナルのゲームディスクをオリジナルディスクと表記しますので、注意してください。

○ユーザーディスク

先に述べた通り、このゲームの実行にはユーザーディスクを使用します。このディスクにはゲームに使用するプログラムとデータが書き込まれており、オリジナルディスクがある限り何度でも作成することができます。ですから、オリジナルディスクには絶対に書き込みを行えないように、プロテクトシールを貼るなどの措置をとっておいてください。

ユーザーディスクは使用するパソコンのディスクの構成により、フロッピーディスク用、固定ディスク用もしくはRAMドライブ用のいずれかを作成することになります。

○ユーザーディスクの作成方法

以下で、先に述べた3種類のユーザーディスクの作成方法を説明します。各々の方法は最も一般的な機器構成を想定して記述してあります。それ以外の構成機器をお持ちの方はエキスパートユーザーと見なしますので、以下に記述する方法でユーザーディスクを作成できなかった場合は、バッチファイルをご自分の機器で使用できるように変更してください。

【A】パソコンにフロッピーディスクドライブしか接続されていない場合

これは、パソコン本体にフロッピーディスクドライブ（以下FDDと記述）が2台接続されている場合を想定しています。

(1)MS-DOSを起動する

FDDの1番にMS-DOSのシステムディスクを入れ、DOSを起動する。

(2) コマンド待ち状態にする

コマンド待ち状態とは、画面上にプロンプト ("A>"のこと、DOSのマニュアル参照) が表示されている状態のこと。

(3) ユーザーディスクをフォーマットする (システム転送有り)

FDDの2番に新しく用意したディスクを入れて、"A>FORMAT B: /S"とタイプしてリターンキーを押す。FORMATコマンドについてはDOSのマニュアルを参照のこと。

(4) ドライブA (1番) にオリジナルディスクを入れる

DOSのシステムディスクとオリジナルディスクを入れ換える。

(5) ユーザーディスク自動作成バッチファイルを実行する

"A>FDDINST"とタイプして、リターンキーを押す。後は画面の指示にしたがう。

【B】 固定ディスクをユーザーディスクとして使用する場合

これは、パソコン本体にFDDが2台と固定ディスク (以下HDDと記述) が1台接続されている場合を想定しています。この場合、ユーザーディスクは起動用ディスクとして機能し、ゲームに使用するプログラムやデータはHDDに作成するサブディレクトリ"RSR"にコピーされます。

(1) MS-DOSを起動する

FDDの1番にDOSのシステムディスクを入れ、FDDからDOSを起動する。

(2) コマンド待ち状態にする

コマンド待ち状態とは、画面上にプロンプト ("A>"のこと、DOSのマニュアル参照) が表示されている状態のこと。

(3) 起動用ディスクをフォーマットする (システム転送有り)

FDDの2番に新しく用意したディスクを入れて、"A>FORMAT B: /S"とタイプしてリターンキーを押す。FORMATコマンドについてはDOSのマニュアルを参照のこと。

(4) ドライブA (1番) にオリジナルディスクを入れる

DOSのシステムディスクとオリジナルディスクを入れ換える。

(5) ユーザーディスク自動作成バッチファイルを実行する

"A>HDDINST"とタイプして、リターンキーを押す。後は画面の指示にしたがう。

【C】 RAMドライブをユーザーディスクとして使用する場合

これは、パソコン本体にFDDが1台とRAMドライブが接続されている場合 (例えばPC-9801-NやURなど) を想定しています。なお、この方法を実行すると、RAMドライブの内容が失われてしまいますのでご注意ください。

(1) MS-DOSを起動する

FDDにMS-DOSのシステムディスクを入れ、DOSを起動する。

(2) コマンド待ち状態にする

コマンド待ち状態とは、画面上にプロンプト ("A>"のこと、DOSのマニュアル参照) が表示されている状態のこと。

(3) RAMドライブをフォーマットする (システム転送有り)

"A>FORMAT B: /S"とタイプしてリターンキーを押す。FORMATコマンドについては、DOSのマニュアルを参照のこと。

(4) ドライブA (FDD) にオリジナルディスクを入れる

○操艦操作

増速 (出力増加)	^, +
減速 (出力減少)	-
深度設定	f・9 + 3桁の数字
針路設定	f・10 + 3桁の数字
無音潜航	0 (フルキー)
取舵	< (1回ごとに5°)
面舵	> (°)
水平直進	/ (フルキー)

○アクティヴ・センサー

アクティヴ・ソナー	8 (フルキー)
アクティヴ・レーダー	9 (フルキー)

○兵器の装填と発射 (数字キーはすべてフルキー側を使用)

魚雷装填	SHIFT + 4
シーランス装填	SHIFT + 5
ハーブーン装填	SHIFT + 6
トマホーク装填	SHIFT + 7
スティンガー発射	5
魚雷発射	4
シーランス発射	5
ハーブーン発射	6
トマホーク発射	7

○魚雷のコントロール

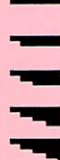
PAPの移動	カーソルキー
PAPの設定	RETURN
浅深度航走	SHIFT + f・1
深々度航走	SHIFT + f・2
左旋回パターン	SHIFT + f・3
右旋回パターン	SHIFT + f・4
手動操縦 (アクティヴ時のみ)	カーソルキー (左右)
魚雷切り離し	SHIFT + f・9

○敵の魚雷に対する対抗措置

ノイズメーカー放出	1 (フルキー)
デコイ発射	2 (フルキー)

○その他の操作

命令中止	ESC
アクショントラック (アニメーション)	GRPH + a
コンピュータ分析 (ヒント)	GRPH + h
ポーズ (一時停止)	GRPH + p
リプレイ ("初級"のみ)	GRPH + r
自艦短縮 (ON/OFF)	GRPH + t
サウンド (ON/OFF)	GRPH + s



星印	水色	ノイズメーカー
" S " シンボル	水色	ナックル
(表示なし)		氷塊水深 5 0 f t 以下
1 本線	水色	〃 1 0 0 f t 以下
2 本線	水色	〃 1 5 0 f t 以下
3 本線	水色	〃 2 0 0 f t 以下
4 本線	水色	〃 2 5 0 f t 以下
数字	暗青	浅海の水深 (1 0 0 f t 単位)

○プライマリ・ディスプレイの操作

表示画面	操作キー
戦術ディスプレイ	f・1
マップ・オーバーレイ	SHIFT + f・8
拡大	z
縮小	x
兵器コントロール	f・2
マップ・オーバーレイ	SHIFT + f・8
拡大	z
縮小	x
次の魚雷を選択	n
防御ディスプレイ	f・3
マップ・オーバーレイ	SHIFT + f・8
拡大	z
縮小	x
潜望鏡	f・4
手動旋回	カーソルキー (左右)
自動旋回	c
潜望鏡イメージ	BS
音響ディスプレイ	f・5
艦種選択	SHIFT + アルファベット
艦種決定	RETURN
ソナー比較ディスプレイ	f・6
目標切り替え	c
艦船データベース	f・7
艦種選択	SHIFT + アルファベット
海中環境ディスプレイ	f・8

○セコンダリ・ディスプレイの操作

コンタクト (目標切り替え)	c
兵器確認 (装填状態・残弾)	v
ダメージ表示	b
魚雷制御 (魚雷切り替え)	n
接近兵器表示	m
操作内容	操作用キー

DOSのシステムディスクとオリジナルディスクを入れ換える。

(5) ユーザーディスク自動作成バッチファイルを実行する

"A>RDDINST"とタイプして、リターンキーを押す。後は画面の指示にしたがう。

(6) RAMドライブの内容をフロッピーディスクにコピーする

"98noteメニュー"や"PC-9801URメインメニュー"などを起動して、用意した新しいディスクをFDDに挿入し、"RAMドライブ→FDコピー"を実行してユーザーディスクを作成する。

注意：RAMドライブを装備したパソコンのモード設定は以下の通り。

- | | |
|--------------------|-------------------|
| (1) RAMドライブを"使用する" | (2) 起動ドライブは"FD優先" |
| (3) 第一ドライブは"FD" | (4) ライトプロテクト"しない" |

〈ゲームの起動〉

【A】フロッピーディスク用のユーザーディスクを使用する場合

- (1) 周辺機器、パソコン本体の順で電源を投入する
- (2) FDDの1番にユーザーディスクを、2番にオリジナルディスクを入れる
- (3) リセットボタンを押す

【B】固定ディスクをユーザーディスクとして使用する場合

- (1) 周辺機器、パソコン本体の順で電源を投入する
- (2) FDDの1番に起動用ディスクを、2番にオリジナルディスクを入れる
- (3) リセットボタンを押す

【C】RAMドライブをユーザーディスクとして使用する場合

- (1) "98noteメニュー"などのユーティリティーメニューを起動する
- (2) FDDにユーザーディスクを入れる
- (3) ユーティリティーメニューより"FD→RAMドライブコピー"を実行する
- (4) FDDからユーザーディスクを抜く
- (5) リセットボタンを押す
- (6) 画面に指示が表示された後、オリジナルディスクをFDDに入れる

いずれの場合も、ゲーム起動後はオリジナルディスクを抜いてもかまいません。

〈ゲームの終了〉

○ゲームを終了する

ゲーム中に"GRAPH"と"Q"を同時に押すと、ゲームは強制的に終了し、DOSのコマンド待ち状態に戻ります。また、パソコン本体の電源を落としてゲームを終了しても特に支障はありませんが、ディスクアクセス中（ディスクドライブのランプが点灯している場合）は絶対に電源を切らないでください。

○RAMドライブの内容を保存する

RAMドライブをユーザーディスクとして使用した場合、セーブした進行中のゲームやその得点はRAMドライブ上にそのまま残っています。他のソフトウェアを使用するとこれらのデータが失われてしまう可能性がありますので、ユーティリティーメニューを起動して"RAMドライブ→FDコピー"を実行し、ユーザーディスクにデータを書き戻すようにしてください。

《メニュー画面の基本操作》

メニュー画面における基本的な操作はカーソルキーで移動、リターンキーで決定です。

《戦略移動画面》

○地形と地図の色

濃青色の海	深海
淡青色の海	浅海
緑の陸地	NATO軍の勢力範囲または中立国
赤の陸地	ワルシャワ条約軍の勢力範囲
白の塊	永久氷
白の斑点	流水

○地図上のシンボルの色と意味

意味	色	備考
 SOSUS	黄色	このシンボルが高速移動をしている場合はSOSUSが作動中であり通過する敵艦を探知できる
 自艦	黄色	自艦の現在位置を表す
 敵水上部隊	明赤と黄色の点滅	敵水上部隊の現在位置（確定情報）
	赤	敵水上部隊の現在位置（未確定情報）
	暗赤	敵水上部隊の位置（やや古い情報）
	灰色	敵水上部隊の位置（古い情報）
 敵潜水艦隊	明赤と黄色の点滅	敵潜水艦隊の現在位置（確定情報）
	赤	敵潜水艦隊の現在位置（未確定情報）
	暗赤	敵潜水艦隊の位置（やや古い情報）
	灰色	敵潜水艦隊の位置（古い情報）
 対潜哨戒機	黄色	NATOのP-3C対潜哨戒機 敵艦隊を搜索する



対潜哨戒機 赤

ソ連海軍のTu-142対潜哨戒機
重なると発見される



偵察衛星 黄色

NATO軍の偵察衛星
敵艦隊を搜索する

偵察衛星 赤

ソ連の偵察衛星
重なると発見される

○戦略移動の操作

移動速度

操作

漂泊 (0~5ノット)

何もしない

巡航 (12~18ノット)

カーソルキーを押す

全速 (25~36ノット)

シフトキーを押しながら
カーソルキーを押す

《戦闘画面の表示と操作》

○プライマリ・ディスプレイ上の記号と意味

シンボル	色	意味
	欠けた四角形 水色	自艦 (欠けている部分が艦尾方向)
	四角形 暗い紫色	敵艦 (コース不明, 方位のみ判明)
	欠けた四角形 暗い赤 明るい赤 黄色の点滅	敵艦 (コース判明, 距離未確定) 敵艦 (コース判明, 位置確定) アクティブ・ソナー探索中
	四角形 紫色 (表示なし)	対潜ヘリ (潜望鏡上げの場合) 対潜ヘリ (潜望鏡下げの場合)
	点線 水色 兵器 水色 兵器 白の点滅	自分の発射した兵器の航跡 自分の発射した兵器 自分の発射した兵器 (アクティブ)
	点線 緑色 兵器 緑色 兵器 黄色の点滅	敵の発射した兵器の航跡 敵の発射した兵器 敵の発射した兵器 (アクティブ)
	六角形の点 水色	敵のソノブイ
	小型の潜水艦 水色	デコイ